

1. LATAR BELAKANG

Environment adalah sebuah konsep yang mendefinisikan sebuah ruang lingkup atau keadaan dari sebuah area ataupun di luar area tersebut dimana Johnson (1997) menjelaskan “lingkungan alam dan perubahan lingkungan, didefinisikan berdasarkan apa yang dimaksud dengan alam sebagaimana tercermin dalam penggunaan umum dan entri kamus. Tiga istilah degradasi, degradasi lingkungan, degradasi lahan, dan degradasi tanah, didefinisikan sebagai setiap perubahan atau gangguan terhadap lingkungan, lahan, atau tanah yang dianggap merusak atau tidak diinginkan” . hal ini menyatakan bahwa *Environment* tersendiri berubah dan juga beradaptasi terutama dengan kondisi dan situasi disekitarnya.

Film pendek *Heart of Gear* memiliki tema *Post Apocalypse*. Karakter Ily dalam film ini diceritakan ditemukan saat bayi oleh sebuah robot bernama M3D1 (sebuah robot medis), sesaat setelah *apocalypse* terjadi. Ily ditemukan sendirian di reruntuhan bekas perang dari robot dan manusia. Ily pun dirawat dan dibesarkan oleh M3D1. Ily tumbuh menjadi remaja. *Environment* dalam cerita ini pun bertumbuh bersama dengan pertumbuhan si karakter utama dalam animasi *Heart of Gear*. Oleh karena itu *Environmental Storytelling* yang akan berpengaruh untuk mendukung visualisasi kondisi *environment* saat *Post-Apocalypse*. Menggunakan perubahan dari *environment* dapat menciptakan simbolisasi dari pertumbuhan Ily dalam periode waktu tertentu.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang *environment* untuk memvisualisasikan waktu dan tempat di dalam film animasi *Heart of Gear* yang bersetting *Post-Apocalypse*.

1.2. BATASAN MASALAH

Penelitian akan diteliti dari film Animasi *Heart of Gear* antara lain:

1. *Scene 10 Shot 1* Menampilkan Shot Ily dan Robot melewati Monumen Bandung Lautan Api.
2. *Scene 10 Shot 2* Ily dan Robot berada di depan Tugu Semarang

Environment akan dibuat menggunakan 2D Illustration dan akan focus menunjukkan perbedaan dari waktu dan tempat di setting cerita dalam animasi *Heart of Gear* Kedua shot tersebut diambil dikarenakan Kedua shot tersebut dapat memiliki perbandingan sebelum dan sesudah menua.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Untuk merancang *environment* untuk memvisualisasikan waktu dan tempat di dalam film animasi *Heart of Gear* yang bersetting *Post-Apocalypse*. Konsep *Post apocalypse* secara *environment* ditunjukkan dengan visualisasi *environment* yang bertumbuh seiring pertumbuhan Ily.

2. STUDI LITERATUR

Dalam penelitian ini, penulis akan mengambil rujukan mengenai teori *environment* design, dan Teori *Environment* Story telling untuk animasi 2D

2.1. DESAIN ENVIRONMENT DALAM POST-APOKALIPTIK

Lukmanto (2020) mengatakan “bahwa desain *environment* dapat menunjukkan latar belakang dari seorang karakter, sosial, dan juga psikologi. “

Istilah dari *Post-Apocalypse* menurut Gagnon (2021) adalah “Sebagai gantinya, ia mengusulkan untuk menggunakan film fiksi ilmiah yang mengacu pada Perubahan Iklim sebagai cara untuk mengeksplorasi 'apa yang mungkin terjadi' dan cara-cara di mana gangguan tertentu dapat mempengaruhi masyarakat dan bagaimana masyarakat dapat bereaksi - bertindak lebih sebagai bidang panduan daripada tujuan. Fiksi ilmiah memiliki kemampuan untuk memperluas cakupan eksplorasi dan observasi dengan memperkenalkan konsep paralel dan turunan dari potensi dan mengandaikan skenario 'bagaimana-jika' mungkin terjadi terjadi sehubungan dengan efek Perubahan Iklim” Kalimat dari Gagnon tersebut menunjukkan bahwa penggunaan efek yang disebabkan oleh iklim juga sangatlah penting dan berpengaruh terhadap desain dari suatu desain *Post-Apocalypse*.